



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLES NON EXAMPLES*  
BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SIFAT-SIFAT  
BANGUN RUANG SISWA KELAS IV  
SD 04 GONDANGMANIS**

Oleh  
**TRI INDARWATI**  
**NIM 201133053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLES NON EXAMPLES*  
BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SIFAT-SIFAT  
BANGUN RUANG SISWA KELAS IV  
SD 04 GONDANGMANIS**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
TRI INDARWATI  
NIM 201133053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. “Jika seseorang bepergian dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti perjalanan menuju surga”. (Hadist Nabi Muhammad SAW dari H.R Muslim)
2. Pengetahuan tidaklah cukup; kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup; kita harus melakukannya” (Johann Wolfgang Von Goethe)

### PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah karya ini kupersembahkan kepada

1. Kepada orang tuaku, ibuku Rusmiati dan bapakku Karmono yang selalu menceurahkan do'anya untukku
2. Kakakku M. Alimin dan Suslistyanto yang selalu memberikan suport kepadaku
3. Sahabat-sahabatku, Rina, Mia, Agung, Neuz, Mas Aris, yang selalu menjadi sahabat yang baik bagiku
4. Teman-teman seperjuangan kelas B PGSD UMK angkatan 2011 yang selalu memberikan dukungan untukku
5. Pembaca yang budiman



## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

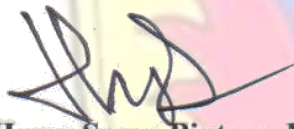
Skripsi oleh Tri Indarwati (NIM 201133053) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juli 2015  
Pembimbing I



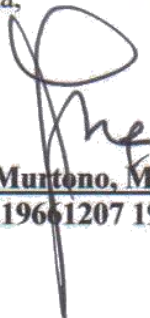
**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
NIS. 0610701000001218

Kudus, Juni 2015  
Pembimbing II



**Henry Suryo Bintoro, M.Pd**  
NIS. 0610701000001230

Mengetahui,  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Ketua,



**Dr. Muntono, M.Pd**  
NIP.19661207 199203 1 003

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Tri Indarwati (NIM 201133053) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 5 Agustus 2015 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 5 Agustus 2015  
Tim Penguji



**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
NIS. 0610701000001218

, Ketua/anggota



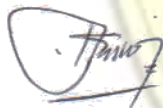
**Henry Survo Bintoro, M.Pd**  
NIS. 0610701000001230

, Anggota



**Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd**  
NIS. 0610701000001255

, Anggota



**Eka Zuliana, M.Pd**  
NIS.0610701000001221

, Anggota

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



**Dr. Slamet Utomo, M.Pd**  
NIP. 19621219 198703 1 015

## PRAKATA

Segala puji dan syukur senantiasa peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Siswa Kelas IV SD 04 Gondangmanis”.

Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dalam penyelesaian skripsi ini tentu berkat bantuan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas izin dan rekomendasinya kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
2. Dr. Murtono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas izin dan rekomendasinya kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
4. Henry Suryo Bintoro, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sampai selesainya penulisan skripsi ini.
5. Suharni, S.Pd.SD., Kepala SD 04 Gondangmanis yang telah memberikan izin penelitian di SD 04 Gondangmanis.
6. Nanda Tri Pambudi, S.Pd., Guru kolaborator yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas IV SD 04 Gondangmanis.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti.
8. Kedua orang tua dan saudaraku yang telah memotivasi selama penyusunan skripsi ini.

9. Seluruh siswa kelas IV SD 04 Gondangmanis yang telah menjadi subjek penelitian.

10. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Demikian skripsi ini telah tersusun sesuai rencana semoga bermanfaat. Demi kesempurnaan skripsi ini saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan.

Kudus, Juli 2015

Peneliti



**Tri Indarwati**  
**NIM.201133053**





## ABSTRACT

Indarwati, Tri. 2015. *Application of Examples Non Examples Learning Model Based Games to Increase Quality of Mathematics Learning in the Materials of Properties of Geometry by class IV of SD 04 Gondangmanis*. Skripsi. Teacher of Elementary School Education, Teacher Training and Education. Faculty, Muria Kudus University. Advisors: (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Henry Suryo Bintoro, M.Pd.

Key Words: Examples Non Examples, Games, Quality, Mathematics

This research aims to describe an applying examples non examples learning model based games to increase quality of mathematics learning in the materials properties of geometry by class IV of SD 04 Gondangmanis.

The quality of learning is a degree of succes or achievement in learning can be seen from the proses dan the results. Examples non examples is one model of learning communicative and interesting by using sample images. The game is an activity in the search for pleasure which is very beneficial for the increas and development of motivation, performance, and achievements in carrying out task.

This action research conducted in class IV of SD 04 Gondangmanis with 11 students as subject. Available two cycles in this research, each cycle consist of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the examples non examples learning model based games. Meanwhile the dependent variable is the quality mathematics learning. The instrument used observation sheet, evaluation test, and documentation. Data were analyzed using analysis of qualitative data and quantitative data analysis.

The result of this research shows that the quality of mathematics learning in the materials properties of geometry increase significantly seen from the result of classical completeness cognitive learning, between cycle I (64%) and cycle II (81,82%), classical completeness affective between cycle I (63,41%) and cycle II (83,86%), classical completeness psychomotor between (61,85%) and cycle (79,54%) in supported by increasing an activity of mathematics learning in cycle I 64,76% (good) become cycle II 82,67% (good) and learning climate in cylce I 67,85% (good) become cycle II 87,50% (excellent). Acquisition of teaching skills of teachers also increased in cycle I 66,40% (good) become cylcle II 83,60% (good). It shows application of examples non examples model learning based games to increase quality of mathematics learning in the materials properties gometry by class IV of SD 04 Gondangmanis.

Based on the result this action research that have done in calss IV of SD 04 Gondangmanis, the research concludes that application of examples non examples model learning based games can increas quality of mathematics learning in the materials properties geometry by class IV SD 04 Gondangmanis. Based on it, teachers are advised to apply the learning model examples non examples based games, teachers should guide students in analyzing the image that serve as an

example to find a concept that students can think critically, besides for learning more fun teacher can intersperse the game.



## ABSTRAK

Indarwati, Tri. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Siswa Kelas IV SD 04 Gondangmanis*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, (2) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Examples Non Examples*, Permainan, Kualitas, Matematika

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *examples non examples* berbasis permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang kelas IV SD 04 Gondangmanis.

Kualitas pembelajaran merupakan suatu tingkat keberhasilan atau ketercapaian dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari proses dan hasil. *Examples Non Examples* merupakan salah satu model pembelajaran yang komunikatif dan menarik dengan menggunakan contoh gambar. Permainan merupakan sebuah aktivitas dalam mencari kesenangan yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas IV SD 04 Gondangmanis dengan subjek penelitian 11 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model *examples non examples* berbasis permainan. Sedangkan variabel terikat adalah kualitas pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman observasi dan lembar tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan kualitas pembelajaran matematika yang cukup signifikan dilihat dari hasil ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif antara siklus I (64%) dan siklus II (81,82%), hasil belajar ranah afektif antara siklus I (63,41%) dan siklus II (83,86%), hasil belajar ranah psikomotorik antara siklus I (61,85%) dan siklus II (79,54%) yang didukung dengan peningkatan aktivitas belajar siswa antara siklus I 64,76% (baik), menjadi siklus II 82,67% (baik) dan iklim pembelajaran antara siklus I 67,85% (baik) menjadi siklus II 87,50% (baik sekali). Perolehan keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan pada siklus I 66,40% (baik) menjadi siklus II 83,60% (baik). Hal itu membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *examples non examples* berbasis permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang kelas IV SD 04 Gondangmanis.



Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SD 04 Gondangmanis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *examples non examples* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang kelas IV SD 04 Gondangmanis. Untuk itu guru disarankan dalam menerapkan model pembelajaran *examples non examples* berbasis permainan, guru harus membimbing siswa dalam menganalisis gambar yang dijadikan contoh untuk menemukan konsep agar siswa dapat berpikir kritis, selain itu agar pembelajaran lebih menyenangkan guru bisa menyelengi permainan.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>JUDUL.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....</b>	 <b>12</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	12
2.1.2 Kualitas Pembelajaran.....	20
2.1.3 Pembelajaran Matematika SD.....	34
2.2 Penelitian yang Relevan.....	46
2.3 Kerangka Berpikir.....	47
2.4 Hipotesis Tindakan.....	49
 <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	 <b>50</b>
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
3.2 Variabel Penelitian.....	51

3.3 Rancangan Penelitian.....	51
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.5 Instrumen Penelitian.....	65
3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes.....	67
3.7 Teknik Analisis Data.....	71
3.8 Indikator Keberhasilan.....	77
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>79</b>
4.1 Siklus I.....	79
4.1.1 Perencanaan Siklus I.....	79
4.1.2 Pelaksanaan Siklus I.....	80
4.1.3 Observasi Siklus I.....	98
4.1.4 Refleksi Siklus I.....	107
4.2 Siklus II.....	110
4.2.1 Perencanaan Siklus II.....	110
4.2.2 Pelaksanaan Siklus II.....	111
4.2.3 Observasi Siklus II.....	129
4.2.4 Refleksi Siklus II.....	138
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>140</b>
5.1 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	140
5.2 Peningkatan Iklim Pembelajaran dalam Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	147
5.3 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru dalam Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	151
5.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	156
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>168</b>
6.1 Simpulan.....	168
6.2 Saran.....	169
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>171</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>174</b>

<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>371</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>372</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	31
2.2 Ciri-ciri bangun ruang kubus.....	37
2.3 Ciri-ciri bangun ruang balok.....	38
2.4 Ciri-ciri bangun ruang tabung.....	39
2.5 Ciri-ciri bangun ruang kerucut.....	40
2.6 Ciri-ciri bangun ruang prisma segitiga.....	42
2.7 Ciri-ciri bangun ruang prisma segilima.....	43
2.8 Ciri-ciri bangun ruang limas segitiga.....	44
2.9 Ciri-ciri bangun ruang limas segiempat.....	45
2.10 Penelitian relevan.....	46
3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	72
3.2 Kriteria Penskoran Aktivitas Siswa dalam %.....	74
3.3 Kriteria Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif dalam %.....	75
3.4 Kriteria Penskoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik dalam %.....	75
3.5 Kriteria Penskoran Iklim Pembelajaran dalam %.....	76
3.6 Kriteria Penskoran Keterampilan Mengajar Guru dalam %.....	77
4.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus I.....	80
4.2 Kelompok Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	81
4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran Matematika Siklus I Kelas IV SD 04 Gondangmanis.....	98
4.4 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	99
4.5 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	101
4.6 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah	

Psikomotorik Siklus I.....	102
4.7 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Iklim Pembelajaran	
Siklus I.....	104
4.8 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar	
Guru Siklus I.....	106
4.9 Jadwal Pelaksanaan Siklus II.....	111
4.10 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran	
Matematika Siklus II Kelas IV SD 04 Gondangmanis.....	129
4.11 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	
Siklus I.....	130
4.13 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah	
Afektif Siklus II.....	132
4.14 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah	
Psikomotorik Siklus II.....	133
4.15 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Iklim Pembelajaran	
Siklus II.....	135
4.16 Analisis dan Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Mengajar	
Guru Siklus I.....	136



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bangun Ruang Kubus.....	37
2.2 Bangun Ruang Balok.....	38
2.3 Bangun Ruang Tabung.....	39
2.4 Bangun Ruang Kerucut.....	40
2.5 Bangun Ruang Bola.....	41
2.6 Bangun Ruang Prisma Segitiga.....	42
2.7 Bangun Ruang Prisma Segilima.....	43
2.8 Bangun Ruang Limas Segitiga.....	44
2.9 Bangun Ruang Limas Segiempat.....	45
2.10 Skema Kerangka Berfikir.....	48
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Mc. Taggart.....	52
4.1 Guru Mengajak Siswa “Bermain Bayangan” untuk Menebak Gambar Benda Dibalik Tirai.....	82
4.2 Guru Memberikan Petunjuk dengan Menggunakan Benda Asli.....	83
4.3 Siswa Menulis Hasil Diskusi di LKS yang telah disediakan guru.....	84
4.4 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusinya.....	84
4.5 Melakukan Permainan Katak Berbisik.....	86
4.6 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi Pembelajaran.....	88
4.7 Guru Mengajak Siswa “Bermain Bayangan” untuk Menebak Gambar Benda Dibalik Tirai.....	90
4.8 Guru Menjelaskan Petunjuk untuk Menganalisis Gambar.....	91
4.9 Siswa Menulis Hasil Diskusi di LKS yang telah disediakan guru.....	92
4.10 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusinya.....	93
4.11 Melakukan Permainan Katak Berbisik.....	95
4.12 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi Pembelajaran.....	97
4.13Guru Mengajak Siswa “Bermain Bayangan” untuk Menebak Gambar Benda Dibalik Tirai.....	113
4.14 Guru Menjelaskan Petunjuk untuk Menganalisis Gambar.....	114



4.15 Siswa Menulis Hasil Diskusi di LKS yang telah disediakan guru....	117
4.16 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusinya.....	115
4.17 Melakukan Permainan Katak Berbisik.....	118
4.18 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi Pembelajaran.....	120
4.19Guru Mengajak Siswa “Bermain Bayangan” Untuk Menebak Gambar Benda Dibalik Tirai.....	122
4.20Guru Menjelaskan Petunjuk untuk Menganalisis Gambar.....	123
4.21 Siswa Menulis Hasil Diskusi di LKS yang telah disediakan guru.....	124
4.22 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusinya.....	124
4.23 Guru Menjelaskan Isi Kalimat Menggunakan Benda Nyata.....	127
4.24 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi Pembelajaran.....	128



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Penelitian Tahun 2015.....	176
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 04 Gondangmanis.....	177
3. Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas IV SD 04 Gondangmanis.....	178
4. Daftar Kelompok Belajar Menggunakan Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Berbasis Permainan.....	179
5. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Siklus I	180
6. Soal Uji Coba Instrumen Siklus I.....	181
7. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Siklus I.....	186
8. Hasil Uji Validitas Siklus I.....	187
9. Hasil Uji Reliabilitas Siklus I.....	189
10. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Siklus II.....	191
11. Soal Uji Coba Instrumen Siklus I.....	192
12. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Siklus II.....	196
13. Hasil Uji Validitas Siklus II.....	197
14. Hasil Uji Reliabilitas Siklus II.....	199
15. Silabus Pembelajaran Siklus I.....	202
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	207
17. Materi Siklus I Pertemuan 1.....	212
18. Media dalam Permainan “Bermain Bayangan” Siklus I Pertemuan 1	214
19. Kartu Informasi dalam Permainan Katak Berbisik Siklus I Pertemuan 1	215
20. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	216
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	222
22. Materi Siklus I Pertemuan 2.....	227
23. Media dalam Permainan “Bermain Bayangan” Siklus I Pertemuan 2..	230
24. Kartu Informasi dalam Permainan Katak Berbisik Siklus I Pertemuan 2	232
25. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	233
26. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Siklus I.....	241

27. Lembar Evaluasi Siklus i.....	242
28. Kunci Jawaban Lembar Evaluasi Siklus I.....	250
29. Daftar Nilai Siswa Kelas IV Siklus I.....	251
30. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	252
31. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	254
32. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	259
33. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	261
34. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	265
35. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	267
36. Hasil Observasi Iklim Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	272
37. Hasil Observasi Iklim Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	274
38. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I Pertemuan 1....	276
39. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I Pertemuan 2....	279
40. Silabus Pembelajaran Siklus II.....	283
41. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1.....	287
42. Materi Siklus II Pertemuan 1.....	293
43. Media dalam Permainan “Bermain Bayangan” Siklus II Pertemuan 1.	296
44. Kartu Informasi dalam Permainan Katak Berbisik Siklus II Pertemuan 1	298
45. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	299
46. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2.....	307
47. Materi Siklus II Pertemuan 2.....	312
48. Media dalam Permainan “Bermain Bayangan” Siklus II Pertemuan 2	314
49. Kartu Informasi dalam Permainan Katak Berbisik Siklus I I Pertemuan 2	315
50. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	316
51. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Siklus II.....	322
52. Lembar Evaluasi Siklus II.....	323
53. Kunci Jawaban Lembar Evaluasi Siklus II.....	329
54. Daftar Nilai Siswa Siklus II.....	330
55. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	331
56. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	333
57. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	338

58. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	340
59. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	344
60. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	346
61. Hasil Observasi Iklim Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1.....	351
62. Hasil Observasi Iklim Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2.....	353
63. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 1....	355
64. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 2....	358
65. SK Bimbingan.....	362
66. Lembar Bimbingan.....	363
67. Surat Ijin Penelitian.....	367
68. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	368
69. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	369
70. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	370

